Uma boa receptividade

Por JOÃO CRUZ

Esta é a última edição da Micromania deste mês de Fevereiro e com ela cessa a recepção de opiniões acerca dos melhores programas de 1989. Uma vez mais estamos bastante gratos pela vossa preciosa receptividade a todas às nossas iniciativas e esperamos que, em futuras acções do género, continuem a colaborar connosco para dar alento a esta rubrica que veio ao encontro dos desejos de muitos jovens, apesar das limitações. Sendo assim, para a semana publicaremos os resultados do inquérito feito durante este período e que culminarão com o anúncio dos jogos mais votados, pelos nossos leitores, durante este pesquisa. Algumas perguntas foram-nos colocadas acerca do método adoptado para o inquérito deste ano, pelo que vamos tentar dar uma breve explicação. Este ano, resolvemos somente pedir a opinião dos cinco melhores jogos de 89, pois do primeiro inquérito que efectuámos o ano passado limitámos o assunto quase e exclusivamente aos Spectrum. Como neste ano tentámos difundir o nosso objectivo de atender todos os jovens, independentemente do computador que possuam, era praticamente impossível fazer-se uma coordenação aceitável das respostas a todas as perguntas do inquérito anterior para cada computador. Isso levar-nos-ia duas ou três edições da Micromania para apresentarmos os resultados. Assim, daremos, já na próxima edição, os resultados que nos chegaram às mãos, ou seja, os referentes ao lote de computadores existentes no mercado. Quanto às opiniões acerca da nossa rubrica, que é vossa também, elas não necessitam de inquéritos para nós sabermos quais os vossos votos na matéria. As cartas que recebemos falam por si e, de qualquer modo, sempre que nos enviarem cartas com os vossos trabalhos e colaborações podem exprimir as vossas ideias acerca do que está certo ou errado nesta secção. Para isso, não precisam de inquérito para demonstrarem as vossas opiniões. Sabemos que a principal exigência que nos fazem é a de alargar a um maior número de páginas esta rubrica mas, sendo isso pouco viável (pelo menos por agora), resta-nos acompanhar o evoluir dos acontecimentos... Escrevam e participem!

O QUE JÁ SE JOGA...



DOUBLE DRAGON 2

Estamos perante mais uma conversão de um popular jogo original das máquinas. Trata-se de DOUBLE DRAGON 2. O jogo em si é a continuação do famoso DOUBLE DRAGON, no qual podem participar um, ou dois jogadores, no combate ao crime praticado nos subúrbios de uma grande cidade. As ruas estão infestadas de marginais e malfeitores e é urgente que se faça «uma limpeza» na área; é aí que nós entramos em cena, controlando os nossos heróis, peritos em artes marciais. No percurso podemos fazer uso de diversas armas, facilitando-nos a nossa missão. DOUBLE DRAGON 2 está numa conversão bastante melhor do que a anterior, sendo fiel ao original, tanto graficamente, como a nível de animação e adictividade. Os que conhecem e jogam este jogo nas máquinas vão adorar esta versão!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: VIRGIN/MASTERTRONIC.
GÉNERO: ACÇÃO/ARTES MARCIAIS.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: EXCELENTE CONVERSÃO!



CHASE HQ

Não resistimos a comentar a conversão deste espectacular CHASE HQ para os computadores de 16-bits, após termos feito uma apreciação deste mesmo jogo nos Spectrum. E se nos computadores de 8-bits este CHASE HQ pode-se considerar o melhor do género, esta versão está inicialmente semelhante ao original da máquina. Um dos fortes atractivos desta versão é a inclusão de voz digitalizada e bastante melhores efeitos sonoros. Enfim, CHASE HQ, nos 16-bits é praticamente o original, no qual temos que participar na mais fantástica perseguição, sobre quatro rodas, aos mais perigosos marginais de uma cidade corrompida pelo crime e onde a única esperança dos oprimidos é a coragem dos membros das forças especiais da Polícia. CHASE HQ, o jogo do ano que findou?

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: A NÃO PERDER!!!



NORTH & SOUTH

Directamente da famosa banda desenhada belga da autoria de Cauvin & Lambil, denominada «Les Turiques Bleues», foi retirado o argumento desta NORTH & SOUTH, baseado na guerra da secessão, a famosa guerra civil americana. Trata-se de um jogo bastante bem humorado, conciliando estratégia com acção. NORTH & SOUTH está constituído por várias fases, cada uma delas envolvente recriando todo o ambiente histórico do argumento. O jogo em si pode ser disputado contra o computador ou um outro jogador, sendo um pelos «nortistas» e o outro pelos «sulistas», conferindo ao jogo uma adictividade deveras incrível. Graficamente NORTH & SOUTH está excelente e repleto de cor. Um vasto leque de opções constitui o «menu» deste atraente jogo que cativa um jogador durante horas!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: INFORGAMES.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: SUPERADICTIVO!!!

"R-TYPE"

DESENHADOR: DANIEL RESENDE
JOGADOR: DANIEL RESENDE

Por Daniel Resende !!
- Porto -
21/3/89

NIVEL 1

a
b
c
d

Legenda:
- (x) - NÚMERO DE OBJECTOS
I - A NOSSA NAVE
II - NAVE INIMIGA
III - INIMIGO
IV - INIMIGO
V - INIMIGO
VI - INIMIGO
VII - INIMIGO
VIII - BONUS
IX - CANHÃO
X - MONSTRO DO FINAL (TERÁ DE LHE ACERTAR NOS OLHOS - CÍRCULOS A ESCURO - E NUM MONSTRO QUE SAI PELA GARGANTA)

Fim!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – CHASE HQ	1 – NORTH & SOUTH	1 – XENON II
2 – XENON II	2 – EXPLORA II	2 – STRIDER
3 – STRIDER	3 – DUNGEON MASTER	3 – NEWZEALAND STORY
4 – HARD DRIVIN	4 – LA QUETTE...	4 – FREDDY HARDEST 2
5 – DOUBLE DRAGON II	5 – MASCOTE	5 – STUNT CAR RACER

JUÍZES NACIONAIS



Pedro Miguel Santos Ferreira
R. Padre Joaquim das Neves, 1179
4435 RIO TINTO

RAMBO III

Stallone está de volta! O coronel Trautman (o seu chefe nos tempos do Vietname) foi capturado pelos russos no Afeganistão e só há uma pessoa capaz de o libertar... Rambo! Dividido em três fases, RAMBO III é um jogo em que teremos de evitar os campos minados, explorar o quartel soviético, contornar armadilhas, evitar a detenção, libertar o coronel e, depois, praticar uma fuga «explosiva»! Numa edição da sobejamente conhecida empresa Ocean, RAMBO III é um jogo em grande!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM 128K: 18.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: MUITO BOM!



Ricardo Nuno Sousa Freitas
Rua da Barranha, 797
4450 MATOSINHOS

COLISEUM

Este jogo leva-nos até ao tempo dos Romanos, às corridas de «quadrigas». O nosso herói, que se presume ser Ben-Hur, vai participar nesta corrida pela sobrevivência. Utilizando várias armas à medida que progredimos nos níveis (ao todo são quatro), temos que evitar obstáculos diversos, tais como muros, rochas... que estão dispostos de uma maneira desalinhada ao longo de cada percurso. Em COLISEUM, o jogador vai ter que evitar estes obstáculos, bem como enfrentar os adversários.

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48K: 16.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!